

# PROGRAM BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM MENGURANGI KECANDUAN GAME ONLINE OLEH SISWA KELAS VIII SMP MELATI BINJAI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

**TUMIYEM\***  
**DESSY NITA Br. SEMBIRING\*\***

\*Dosen Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Budidaya Binjai

\*\*Mahasiswa Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Budidaya Binjai

Jl. Gaharu No. 147 Kel. Jati Makmur Binjai

E-mail:tumiyem\_umi@gmail.com

E-mail:dessynita@gmail.com

## **Abstract**

*The purpose of this research is to know the guidance and counseling program in overcoming the problems of the students who are addicted to online games, special programs to overcome the addiction of online games games and the willingness of students learning skill game online. This research was conducted at SMP Swati Melati Binjai, Jl. MT. Haryono, Ex. Jati Karya Kec. Binjai Timur Binjai City. The population in this study is the students of class VIII, amounting to 31 students. While the sample is the whole population of 31 students. From the results of the analysis of online game kecanduan prior to the guidance and counseling program with an average of 34.2 with a standard deviation of 5.5. From the results of the online game questionnaire analysis after the guidance and counseling program is known to average 38.8 with a standard deviation of 4.1. Both data are normally distributed. From these two variables it is concluded that the two data are homogeny. From the calculation results can be  $t_{hitung} > t_{tabel}$  at 0.619 while the  $t_{tabel}$  at the level of 5% of 0.349. so in conclude that the value  $t_{hitung} > t_{tabel}$  so  $H_0$  in rejected and  $H_a$  accepted. Because  $t_{hitung}$  is in rejection area of  $H_0$  then  $H_a$  accepted.  $H_a$  accepted then "Guidance and Counseling Program Can Reduce Online Game Addiction By Student Class VIII SMP Melati Binjai Lesson 2017/2018". From the calculation, has obtained the value with a crude number of  $t_{table}$  value is  $r_{xy}$  of 2.04. Having known that the value of  $t_{hitung}$  of 4.2. It can also be seen that a significant 5% indicates 2.04, so the value of  $t_{hitung} > t_{tabel}$  or  $4.2 > 2.04$ . so it can be concluded that "Guidance and Counseling Program Can Reduce With Significant Online Game Addiction By Class VIII Students SMP Melati Binjai Lesson 2017/2018"*

**Keywords:** Guidance and Counseling Program, Addiction, Online Game

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan *Game Online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*Small Local Network*) sampai menjadi internet dan terus

berkembang sampai sekarang. *Game Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. *Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. *Game Online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game Online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala.

Kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di dunia yang global ini, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi kota-kota kecilpun juga. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. *Game online* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi.

*Game Online* juga membawa dampak yang besar terutama pada proses pembelajaran siswa-siswi SD, SLTP, dan SLTA, pada keadaan siswa-siswi ketagihan dengan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya, *Game Online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.

Bimbingan dan konseling dilaksanakan di sekolah dalam memaksimalkan potensi anak didik. Agar segenap potensi yang dimiliki yaitu, kecerdasan, bakat dan minat dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Abu Bakar M Luddin menyatakan bahwa: "Tujuan umum bimbingan dan konseling adalah untuk membantu individu memperkembangkan diri secara optimal sesuai dengan tahap perkembangan yang dimilikinya seperti kemampuan dasar dan bakat, berbagai latar belakang yang ada seperti latar belakang keluarga, pendidikan dan status sosial ekonomi". Penjelasan tersebut memberikan makna bahwa pelaksanaan bimbingan dan konseling di sekolah harus diselenggarakan untuk

mengembangkan keperibadian peserta didik dalam upaya menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan beraqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Untuk mengatasi masalah kecanduan dengan *game online*, perlu adanya upaya seorang guru khususnya guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan yang berdampak negatif dari *game online*. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling adalah dengan melaksanakan program bimbingan dan konseling.

Maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pentingnya program bimbingan dan konseling dalam mengatasi permasalahan siswa yang kecanduan *game online*.
2. Belum adanya program khusus untuk mengatasi kecanduan permainan *game online*.
3. Kemauan belajar siswa yang kecanduan *game online* sangat rendah.

Dalam mendefinisikan istilah bimbingan, para ahli bidang bimbingan dan konseling memberikan pengertian yang berbeda-beda. Meskipun demikian, pengertian yang mereka sajikan memiliki satu kesamaan arti bahwa bimbingan merupakan suatu proses pemberian bantuan. Menurut Abu Ahmadi, bahwa “bimbingan adalah bantuan yang diberikan kepada individu (peserta didik) agar dengan potensi yang dimiliki mampu mengembangkan diri secara optimal dengan jalan memahami diri, memahami lingkungan, mengatasi hambatan guna menentukan rencana masa depan yang lebih baik”.

Hal senada juga dikemukakan oleh Prayitno dan Erman Amti bahwa “bimbingan adalah proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seseorang atau beberapa orang individu, baik anak-anak, remaja, atau orang dewasa; agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang ada dan dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku”.

Konseling adalah hubungan pribadi yang dilakukan secara tatap muka antara dua orang dalam mana konselor melalui hubungan itu dengan kemampuan-

kemampuan khusus yang dimilikinya, menyediakan situasi belajar. Dalam hal ini konseli dibantu untuk memahami diri sendiri, keadaannya sekarang, dan kemungkinan keadaannya masa depan yang dapat ia ciptakan dengan menggunakan potensi yang dimilikinya, demi untuk kesejahteraan pribadi maupun masyarakat. Lebih lanjut konseli dapat belajar bagaimana memecahkan masalah-masalah dan menemukan kebutuhan-kebutuhan yang akan datang.

Jones (Prayitno) menyebutkan bahwa “konseling merupakan suatu hubungan profesional antara seorang konselor yang terlatih dengan klien”. Hubungan ini biasanya bersifat individual atau seorang-seorang, meskipun kadang-kadang melibatkan lebih dari dua orang dan dirancang untuk membantu klien memahami dan memperjelas pandangan terhadap ruang lingkup hidupnya, sehingga dapat membuat pilihan yang bermakna bagi dirinya.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa bimbingan dan konseling adalah proses interaksi antara konselor dengan klien/konseli baik secara langsung (tatap muka) atau tidak langsung (melalui media : internet, atau telepon) dalam rangka membantu klien agar dapat mengembangkan potensi dirinya atau memecahkan masalah yang dialaminya.

Menurut Willis ada 6 layanan bimbingan dan konseling yaitu: 1). Layanan orientasi, 2). Layanan informasi, 3). Layanan bimbingan penempatan dan penyaluran, 4). Layanan bimbingan belajar, 5). Layanan individu, 6). Layanan bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok merupakan salah satu layanan yang dapat diberikan oleh Guru kelas dalam mengelola siswa secara individu maupun kelompok. Kegiatan bimbingan dan konseling merupakan bagian dari pendidikan pembentukan sikap dan diajarkan dalam unit-unit pelajaran di kelas. Kegiatan bimbingan kelompok terdiri dari program-program yang terstruktur dan untuk dapat melaksanakannya guru pembimbing mendapat latihan khusus mengenai hal itu.

Salah satu bentuk layanan bimbingan dan konseling melalui layanan pembelajaran. Menurut Prayitno “Layanan pembelajaran adalah bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik (klien) mengembangkan diri

berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, materi belajar yang cocok, dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya, serta berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajar lainnya”.

Layanan pembelajaran adalah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan individu mengembangkan diri berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang efektif dan efisien, materi belajar yang cocok, kecepatan dan kesulitan belajar. Fungsi utama bimbingan yang didukung oleh layanan pembelajaran adalah fungsi pemeliharaan dan fungsi pengembangan.

Menurut Nursalim “Layanan bimbingan kelompok ialah layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan sejumlah siswa secara bersama melalui dinamika kelompok memperoleh berbagai bahan dari nara sumber tertentu (terutama guru pembimbing) atau membahas topik tertentu yang berguna untuk menunjang pemahaman dalam kehidupan atau pertimbangan dalam pengambilan keputusan atau tindakan tertentu”. Layanan bimbingan dapat diselenggarakan baik secara perseorangan atau kelompok. Secara perorangan layanan konseling dilaksanakan melalui konseling perorangan atau layanan konsultasi dan secara kelompok melalui layanan bimbingan kelompok (BKP). Menurut Prayitno “Layanan bimbingan kelompok tersebut mengikutkan sejumlah peserta dalam bentuk kelompok, dengan konselor sebagai pemimpin kegiatan kelompok”. Menurut Marsudi dkk, “Layanan bimbingan konseling kelompok ialah layanan yang dilakukan dalam suasana kelompok. Layanan ini memungkinkan siswa memperoleh kesempatan dari pembahasan dan pengentasan masalah yang dialami melalui dinamika kelompok”.

Berdasarkan uraian di atas, pengertian layanan bimbingan secara kelompok adalah proses bimbingan konseling yang diberikan kepada sekelompok individu yang mengalami masalah yang sama atau bimbingan yang diberikan kepada sejumlah individu dengan memanfaatkan dinamika kelompok.

Tujuan umum layanan bimbingan konseling kelompok ialah berkembangnya kemampuan sosialisasinya siswa, khususnya kemampuan komunikasi peserta layanan. Dalam kaitan ini, sering menjadi kenyataan bahwa

kemampuan bersosialisasi atau berkomunikasi seseorang sering terganggu oleh perasaan, pikiran, persepsi, wawasan, dan sikap yang tidak objektif, sempit, dan terkungkung serta tidak efektif. Melalui layanan bimbingan kelompok hal-hal yang mengganggu atau menghimpit perasaan dapat diungkapkan, dilonggarkan, diringankan melalui berbagai cara; pikiran yang suntuk, buntu, atau beku dicairkan dan didinamikkan. melalui berbagai masukan dan tanggapan baru; persepsi dan wawasan yang menyimpang atau sempit diluruskan dan diperluas melalui pencairan pikiran, penyadaran dan penjelasan; sikap yang tidak objektif, terkungkung dan tidak terkendali, serta tidak efektif digugat dan didobrak; kalau perlu diganti dengan yang baru yang lebih efektif.

Layanan bimbingan kelompok memanfaatkan dinamika kelompok untuk mencapai tujuan layanan bimbingan. Agar dinamika kelompok yang berlangsung dalam kelompok tersebut dapat secara efektif bermanfaat bagi pembinaan para anggota kelompok, maka jumlah anggota sebuah kelompok tidak boleh terlalu besar, sekitar 10 orang atau paling banyak 15 orang. Jumlah siswa dalam kelas dapat dibagi menjadi 3-4 kelompok.

Setiap jenjang pendidikan mempunyai tujuan pendidikan yang disebut dengan tujuan institusional. Tujuan sekolah merupakan tujuan intermedier bagi tercapainya tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Untuk mencapai tujuan ini, maka setiap sekolah (SD sampai PT) haruslah menyelenggarakan berbagai kegiatan. Selain kegiatan, masih ada aspek lain yaitu bimbingan sikap dan kesejahteraan yang belum dapat tercapai secara maksimal. Untuk memberikan perhatian terhadap aspek ini maka salah satu caranya adalah memberikan bimbingan kepada siswa. Dengan layanan ini diharapkan kesulitan siswa, baik kesulitan belajar, kesulitan emosional, maupun kesulitan yang lain dapat teratasi dengan baik. Program bimbingan untuk masing-masing jenjang pendidikan dapat dirumuskan sesuai dengan karakteristiknya.

Program bimbingan dan konseling di sekolah ialah sejumlah kegiatan bimbingan dan konseling yang direncanakan oleh sekolah, dan dilaksanakan dalam jangka waktu tertentu. Bimbingan dan konseling bertujuan untuk

membantu konseli agar dapat mencapai tugas-tugas perkembangannya. Sedangkan tujuan program bimbingan dan konseling disekolah terdiri dari: tujuan umum dan tujuan khusus. Program bimbingan dan konseling di sekolah menengah atas hendaknya dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa sehingga mereka dapat mencapai tugas-tugas perkembangan seperti kembangan emosional, sosial, intelektual, kematangan dalam mengidentifikasi diri, kematangan dalam memilih pekerjaan, dll.

Secara umum *game* merupakan suatu bentuk permainan. *Game* tidak terbatas pada barang elektronik. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Jadi, yang dimaksud dengan *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan dengan sambungan internet melalui jaringan komputer (*computer network*), bisa menggunakan PC (personal computer), atau konsol game biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal.

*Games* berkembang dengan sangat cepat, berawal dari *single-players game* lalu ke *multi-players game*. *Game* Mario Bross, Tetris, Contra, dan Space War adalah beberapa *game single/double-players game* yang cukup terkenal. *Game* ikut berkembang setelah tahun 1990an internet mulai dikenal. *Game* tidak lagi dimainkan secara sederhana dengan sistem *single/double-players, game* telah dimainkan dengan jaringan internet atau lebih dikenal dengan *game online*. *Games online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan. *Games online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone*, bahkan di tablet sekalipun. *Games online* juga tidak terbatas pada bentuk, *game* bisa dimainkan di sosial media seperti facebook, twitter, bahkan friendster ataupun google<sup>+</sup>.

*Games online* mempunyai jenis yang bermacam-macam dengan mode yang berbeda-beda. Berikut ini adalah pembagian *game* berdasarkan genre/jenisnya:

1. *Shooter Game*. *Game* ini dikonsepskan adalah *game* berjenis tembak-menembak. *Game* pada genre ini antara lain Counter Strike, PointBlank, Mercenery Ops, dll. *Shooter game* dulu dinominasi oleh FPS (first player

- shooter), tetapi setelah berkembang sekarang menjadi Thrid person shooter dan Mmo-FPS (multi massive online fps).
2. *Adventure Game*. *Game* petualangan adalah game yang paling menarik dikembangkan dan dimainkan. *Game* dengan konsep petualangan adalah jenis permainan awal yang kemudian berkembang. *Game* petualangan seperti Mario bross dan sonic adalah game yang terkenal pada tahun 90an.
  3. *Action Game*. *Game* action mengandalkan teknik dan kecepatan tangan untuk menyelesaikan permainan. *Game action* pada perkembangannya sering digabungkan dengan adventure game dan menjadi genre baru action adventure game, game yang mengandalkan teknik dan kecepatan tangan juga mempunyai jalan cerita yang menarik untuk diselesaikan.
  4. *Role Playing Game*. *Game* ini sangat cocok untuk dimainkan secara online konsep *role playing game* disini artinya setiap pemain yang memainkan game tersebut “bebas” melakukan apa saja yang diinginkan pada game itu sendiri. Bebas maksudnya adalah bebas memilih fitur-fitur yang disediakan game tersebut. *Game* ini mempunyai banyak quest dan tingkatan level yang membuat para pemainnya tidak dapat meninggalkan game ini.
  5. *Real time strategy RTS* pada dasarnya adalah permainan yang mengandalkan kemampuan para *gamers* dalam mengolah taktik dan strategi. permainan ini memicu pemainnya untuk berpikir lebih cepat. Menang tidaknya kita dalam game ini juga ditentukan oleh pengalaman kita dalam bermain game RTS. *Game online RTS* yang paling terkenal di Indonesia adalah *defence of the ancient*.
  6. *Simulation Permainan simulasi* adalah permainan yang dikembangkan untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya dari sebuah obyek. Permainan simulasi tidak jauh beda dengan aslinya, bahkan sebagian perusahaan mengembangkan game simulasi sebagai test seperti simulasi pesawat terbang. *Game* simulasi dikembangkan untuk mengurangi resiko yang muncul jika menggunakan objek tersebut secara riil.
  7. *Society game*. Permainan sosial adalah permainan yang fokus kepada kehidupan sehari-hari. Permainan ini lebih kepada pengembang permainan



tamagochi atau permainan Barbie. Permainan ini bertujuan untuk membentuk karakter kita sesuai dengan yang kita inginkan di dunia game itu sendiri.

8. *Browser game*. *Game browser* adalah jenis permainan yang termasuk “baru” dikalangan *developer game*. Permainan ini mulai dikenal ketika internet menyebar ke seluruh dunia. Permainan ini mengedepankan “*simple*”, kita tinggal membuka browser dan dapat bermain tanpa ada syarat apapun. Permainan ini lebih cenderung dimainkan untuk mengisi waktu luang ketika bosan, misalnya game zynga.
9. *Music/dance game*. Permainan Musik/dance adalah jenis pengembangan baru di dunia *game*. Permainan ini menyajikan fitur yang mengedepankan musik dan tarian. Permainan ini bahkan cukup populer dimainkan dikeramaian seperti di mall. Permainan musik/dance di dunia online sangat banyak, salah satunya *ayodance*, *showtime*, *streetidol*, dll.
10. *Cross-platform game*. *Game* ini mempunyai konsep permainan yang dapat dimainkan dimana saja. *Cross-platform game* adalah pengembangan satu jenis game yang dapat dimainkan di semua perangkat *game*, seperti playstation, nintendo, PC, dll.

Definisi mengenai kecanduan Game Online menurut Young adalah sebagai berikut: “*an activity or substance we repeated crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequence)*”. Berdasarkan definisi tersebut kecanduan berarti suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif. Lebih lanjut Yee mengatakan “Kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu yang bersangkutan”.

Dengan memperhatikan definisi tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu aktivitas atau substansi terhadap suatu jenis permainan komputer berupa *game online* yang dilakukan berulang – ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Khusus anak yang masih dibangku sekolah, perlu menjadi bahan perhatian akibat kecanduan *game online*. Sesuatu yang dilakukan secara berlebihan tidak akan pernah berujung dengan baik.

Anak yang sudah kecanduan *game online* perlu diatasi dengan pemberian manajemen waktu seperti belajar dan bermain agar anak dapat mengatur waktu belajar dan bermainnya dengan baik sehingga lebih efektif dan efisien. Mengatur anak untuk sesuatu agar terorganisasi dengan baik akan membentuk anak yang disiplin dan lebih bertanggung jawab. Menurut Yee, terdapat empat komponen kecanduan *game online*, yakni *excessive use, withdrawal symptoms, tolerance and negative repercussions*.

Menurut Young (Imanuel) mengatakan beberapa indikator seseorang kecanduan *game online* sebagai berikut:

1. Merasa terikat dengan *game online* (memikirkan mengenai aktivitas *online* pada saat sedang *offline* atau mengharapkan sesi *online* berikutnya).
2. Memainkan *game online* dengan lama waktu lebih dari 14jam perminggu dan hanya memainkan satu jenis/tipe *game* saja. Bahkan lebih dari satu bulan masih tetap fokus memainkan atau menggeluti *game* yang sama serta masih terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi.
3. Merasa kebutuhan bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus meningkat untuk mencapai sebuah kegembiraan yang diharapkan.
4. Merasa gelisah, murung, depresi dan lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan bermain *game online*.
5. Berbohong kepada anggota keluarga, terapis atau orang lain untuk menyembunyikan seberapa jauh terlibat dengan *game online*.
6. Bermain *game online* adalah suatu cara untuk melarikan diri dari masalah-masalah atau untuk mengurangi suatu kondisi perasaan yang menyusahkan (misal perasaan – perasaan tidak beradaya, bersalah, cemas, depresi dan stres).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh:

1. Rizki Yanto, 04192016. Jurusan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas Padang (2011). Meneliti tentang Pengaruh *Game Online* terhadap Remaja (Studi Kasus: 5 Orang Remaja Pelaku *Game Online* di Kelurahan Air Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang). Hasil dari penelitian penulis menyimpulkan bahwa pengaruh *game online* terhadap

perilaku remaja, dimana pada prosesnya seorang remaja di pengaruhi oleh faktor internal (dalam diri) remaja yang berangkat dari ketertarikan, penasaran, hobi, dan prestise dan faktor eksternal (dari luar) diri remaja seperti teman sebaya, media internet, majalah dan buku *game online*.

2. Leni Marni, 19961014932. Mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (2005). Meneliti tentang Hubungan antara Bermain Playstation dengan Kematangan Perkembangan Moral pada Anak (studi pada siswa kelas 5 dan kelas 6 SDN 032 Delima Tampan). Hasil dari penelitian peneliti menyimpulkan bahwa dari hasil uji statistik bermain playstation dengan kematangan perkembangan moral menunjukkan angka koefisien korelasi 0,345, ini berarti ada hubungan positif yang rendah antara bermain playstation dengan kematangan perkembangan moral sehingga semakin sering anak bermain playstation, maka kematangan perkembangan moral anak akan berada pada tingkat konvensional (orientasi hukuman dan kepatuhan) yaitu tahap dimana seseorang sangat memperhatikan aturan-aturan sosial, harapan-harapan, peran-peran, serta melakukan apa yang diterima dan diharapkan masyarakat dengan bersikap “manis”.

Berdasarkan kerangka konseptual di atas, maka konsep dalam penelitian ini adalah apakah program bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling dapat mengatasi kecanduan siswa terhadap *game online*. Disini program bimbingan dan konseling yang digunakan guru adalah layanan bimbingan kelompok.

Berdasarkan jenis penelitian ini yaitu penelitian deskriptif maka bentuk penelitian ini adalah penelitian yang memiliki satu variabel saja. Oleh karena bentuk hipotesis yang digunakan adalah pernyataan penelitian. Adapun pernyataan dalam penelitian ini adalah : Apakah Program Bimbingan dan Konseling Dalam Mengurangi Kecanduan *Game Online* Oleh Siswa Kelas VIII SMP Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018?

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi dalam penelitian ini adalah SMP Melati Binjai, Kecamatan Binjai Utara Kota Binjai. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2017/2018.

### **Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **1. Populasi**

Menurut Sukardi populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Adapun yang menjadi sampel adalah keseluruhan siswa kelas VIII SMP Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018 yang terdiri dari 31 orang siswa.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII sebanyak 31 orang.

#### **Jenis Penelitian**

Dalam penelitian eksperimen variabel-variabel yang ada termasuk variabel bebas dan variabel terikat secara tegas sudah ditentukan oleh dimana variabel bebas yaitu layanan informasi dengan media visual sedangkan variabel terikat adalah kecanduan *game online*.

#### **Alat Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data tentang pengaruh layanan informasi sebagai tindakan preventif terhadap bahaya narkoba, penulis memilih angket sebagai instrumen yang dibagikan kepada siswa responden diisi sesuai dengan pribadinya sendiri tanpa bantuan pihak lain. Angket ini berupa jawaban tertutup, yang masing-masing soal disediakan pilihan yang menjadi alternatif jawaban. Pilihan jawaban yang paling sesuai dengan yang diharapkan diberi bobot paling besar 4 (empat), pilihan jawaban yang paling tidak sesuai dengan yang diharapkan diberi bobot paling rendah 1 (satu). Dengan demikian bobot jawaban yang diberi adalah 4, 3, 2, dan 1. Bagi siswa yang tidak memberi jawaban diberi skor 0 (nol).

### Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis dengan teknik statistik asosiatif dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) *Menentukan Mean*
- 2) *Standard Deviasi*
- 3) *Uji Normalitas*
- 4) *Uji homogenitas data.*
- 5) *Pengujian Hipotesis*

Untuk mengetahui apakah ada hubungan antar variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dalam membuktikan benar atau tidaknya hipotesa yang diajukan, maka digunakan rumus koefisien korelasi product moment yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel x dan y

$\sum X$  = Skor Mentah Variabel

$\sum Y$  = Skor Mentah Variabel Y

N = jumlah responden / sampel

$\sum X^2$  = jumlah skor X setelah dikuadratkan

$\sum Y^2$  = jumlah skor Y setelah dikuadratkan

Untuk menguji taraf signifikansi rumus diatas, maka digunakan rumus uji t yaitu:

$$t = \frac{r \sqrt{N - 2}}{\sqrt{1 - r^2}}$$

Keterangan :

t = Hasil dari t<sup>table</sup>

r = Jumlah dari korelasi antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

R<sup>2</sup> = Hasil korelasi antara variabel X dan Y yang dikuadratkan

Untuk melihat besarnya hubungan antara variabel x dan variabel y, maka dilakukan uji determinasi dengan rumus:

$$D = r^2 \times 100\%$$

## **HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN**

### **A. Hasil Penelitian**

Sebelum dilaksanakannya program bimbingan dan konseling terhadap kecanduan *game online* terlebih dahulu siswa diberi angket tentang kecanduan *game online*. Pemberian angket diberikan pada siswa kelas VIII SMP Swasta Melati Binjai sebanyak 31 orang siswa. Berdasarkan hasil yang terdapat pada lampiran diketahui bahwa rata-rata nilai hasil angket kecanduan game online sebelum diberikan bimbingan sebesar 34,2. Sedangkan besarnya nilai standar deviasi yaitu 5,5.

Setelah dilaksanakannya program bimbingan dan konseling terhadap kecanduan *game online* yang selanjutnya siswa diberi angket tentang kecanduan *game online*. Pemberian angket diberikan pada siswa kelas VIII SMP Swasta Melati Binjai sebanyak 31 orang siswa. Berdasarkan hasil yang terdapat pada lampiran diketahui bahwa rata-rata nilai hasil angket kecanduan game online sebelum diberikan bimbingan sebesar 38,8. Sedangkan besarnya nilai standar deviasi yaitu 4,1.

#### **a. Uji Normalitas Data Hasil Angket Sebelum Pemberian Program Bimbingan dan Konseling**

Dengan membandingkan  $L_o$  kepada  $L_{tabel}$  untuk  $n=31$  dan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  sedangkan  $L_{tabel}$  dengan 31 adalah sebesar 0,1591. Berarti  $L_o < L_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel dari populasi berdistribusi normal.

#### **b. Uji Normalitas Data Hasil Angket Setelah Pemberian Program Bimbingan dan Konseling**

Dengan membandingkan  $L_o$  kepada  $L_{tabel}$  untuk  $n=31$  dan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  sedangkan  $L_{tabel}$  dengan 31 adalah sebesar 0,1591. Berarti  $L_o < L_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel dari populasi berdistribusi normal.

## 1. Uji Homogenitas Data

Dimana  $S_1$  adalah standar deviasi terbesar sedangkan  $S_2$  adalah standar deviasi terkecil. Kriteria Pengujian terima  $H_0$  Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$

$$F_{hitung} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

$$F_{hitung} = \frac{5,5^2}{4,1^2}$$

$$F_{hitung} = \frac{30,25}{16,81}$$

$$F_{hitung} = 1,8$$

Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  atau  $1,8 < 3,20$  maka disimpulkan bahwa kedua data varians homogeny, dengan kata lain berasal dari populasi yang sama.

## PEMBAHASAN

Dalam pengujian hipotesis yang diuji adalah koefisien korelasinya ( $r_{xy}$ ). Koefisien korelasi ini dikonsultasikan diinterpretasikan dengan  $r_{tabel}$  dan taraf nyata  $\alpha = 005$ . Dimana  $r_{tabel}$  sebesar 0,349

Kriteria pengujian :

Terima  $H_0$  jika  $r_{xy} < r_{tabel}$

Tolak  $H_0$  jika  $r_{xy} > r_{tabel}$

Dari hasil perhitungan di dapat  $r_{hitung}$  sebesar 0.619 sedangkan pada  $r_{tabel}$  pada taraf 5% sebesar 0.349. jadi di simpulkan bahwa nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  sehingga  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima

Dikarenakan  $r_{hitung}$  berada di daerah penolakan  $H_0$  maka  $H_a$  diterima.  $H_a$  diterima maka “Program Bimbingan dan Konseling Dapat Mengurangi Kecanduan *Game Online* Oleh Siswa Kelas VIII SMP Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018”.

Dari perhitungan uji t, telah diperoleh nilai dengan angka kasar dari nilai  $t_{tabel}$  adalah  $r_{xy}$  sebesar 2,04. Setelah diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4.2. Dapat juga dilihat bahwa signifikan 5% menunjukkan 2,04, jadi nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $4,2 > 2,04$ . jadi dapat diimpulkan bahwa “Program Bimbingan dan Konseling Dapat Mengurangi Dengan Signifikan Kecanduan *Game Online* Oleh Siswa Kelas VIII SMP Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018”.

Berdasarkan temuan penelitian maka dapat dinyatakan bahwa Program Bimbingan dan Konseling Dapat Mengurangi Dengan Signifikan Kecanduan *Game Online*.

## PENUTUP

Dari hasil pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa :

1. Dari hasil analisis angket kecanduan *game online* sebelum dilakukan program bimbingan dan konseling dengan rata-rata 34,2 dengan standar deviasi 5,5. Dari hasil analisis angket kecanduan *game online* setelah dilakukan program bimbingan dan konseling diketahui rata-rata 38,8 dengan standar deviasi 4,1. Kedua data tersebut berdistribusi normal. Dari kedua variable tersebut disimpulkan bahwa kedua data tersebut berjenis homogeny.
2. Dari hasil perhitungan di dapat  $r_{hitung}$  sebesar 0.619 sedangkan pada  $r_{tabel}$  pada taraf 5% sebesar 0.349. jadi di simpulkan bahwa nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  sehingga  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Dikarenakan  $r_{hitung}$  berada di daerah penolakan  $H_0$  maka  $H_a$  diterima.  $H_a$  diterima maka “Program Bimbingan dan Konseling Dapat Mengurangi Kecanduan *Game Online* Oleh Siswa Kelas VIII SMP Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018”.
3. Dari perhitungan, telah diperoleh nilai dengan angka kasar dari nilai  $t_{tabel}$  adalah  $r_{xy}$  sebesar 2,04. Setelah diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4.2. Dapat juga dilihat bahwa signifikan 5% menunjukkan 2,04, jadi nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  atau  $4,2 > 2,04$ . jadi dapat diimpulkan bahwa “Program Bimbingan dan Konseling Dapat Mengurangi Dengan Signifikan Kecanduan *Game Online* Oleh Siswa Kelas VIII SMP Melati Binjai Tahun Pelajaran 2017/2018”.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Hendaklah para guru selalu memberi motivasi kepada siswa. Hal ini dimaksudkan agar mereka memperoleh hasil belajar yang lebih baik.
2. Kepada orang tua diharapkan memberi motivasi dan perhatian yang besar pada anaknya untuk belajar.



3. Kepada orang tua agar memberi perhatian kepada anaknya untuk rajin belajar dan menegur bila tidak mengerjakan tugas rumah yang dibeikan oleh guru.
4. Hendaknya kepada siswa untuk selalu meningkatkan konsep dirinya untuk belajar lebih giat lagi untuk mencapai cita-cita yang diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1991. *Psikologi Umum*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chandra, AN. *Gambaran Perilaku dan Motivasi Pemain Game Online*. Jurnal Pendidikan Penabur No. 07/Th.V/Desember 2006.
- Elfi Mu'awanah & Rifa Hidayah. 2009. *Bimbingan Konseling Islami*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Imanuel, N. 2009. *Gambaran Profil Kepribadian Pada Remaja Yang Kecanduan Game Online dan Yang Tidak Kecanduan Game Online*. Skripsi-dipublikasikan, Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Ismail, Adang. 2006. *Educaton Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Luddin, Abubakar M. 2009. *Dasar-dasar Konseling*. Bandung: Cipta Pustaka.
- M. Nursalin & Suradi. 2002. *Layanan Bimbingan dan Konselling*. Jakarta: Unesa University Press.
- Mugiarso, Heru. 2004. *Bimbingan dan Konseling*. Semarang : Unnes Press.
- Nakita. 2001. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Sarana Kinasih Satya Sejati.
- Nana, Sudjana. 2007. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Prayitno & Erman Amti. 2013. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Prayitno. 2004. *Layanan Bimbingan dan Konseling*. Padang: FIP Universitas Negeri Padang.
- Saring Marsudi, dkk. *Layanan Bimbingan Konseling di Sekolah*. Surakarta : Muhammadiyah University Press. 2003.
- Sarwono, Jhonantan. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukardi. 2006. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wardani, Dani. 2009. *Bermain Sambil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Willis, Sofyan S. 2014. *Konseling Individu Teori dan Praktek*. Bandung: Alfabet.
- Winkel, W.S & M. M Sri Hastusi. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Young, KS. *Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder*. Cyberpsychology & Behavior, Vol. 1. No. 3.
- Yee, N. *The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments*. Presence: Teleoperators and Virtual Envirotment, Vol. 15.